

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
ГЛАВА 1. АНАЛИЗ ПРОЕКТНОЙ СИТУАЦИИ.....	6
1.1. Предпроектный анализ.....	6
1.2. Анализ аналогов.....	9
1.3. Портрет потребителя.....	31
ГЛАВА 2. ОПИСАНИЕ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТНОГО РЕ- ШЕНИЯ.....	32
2.1. Особенности оформления учебно-методического пособия для де- тей младшего дошкольного возраста с использованием современных информационных технологий.....	32
2.2. Описание проектного решения учебно-методического пособия по компьютерной графике для учащихся младших клас- сов.....	36
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	43
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	45

ВВЕДЕНИЕ

Учебное пособие - учебное издание, дополняющее или частично (полностью) заменяющее учебник, официально утвержденное в качестве данного вида издания.

Учебное пособие рассматривается как дополнение к учебнику. Учебное пособие может охватывать не всю дисциплину, а лишь часть (несколько разделов) примерной программы. В отличие от учебника, пособие может включать не только апробированные, общепризнанные знания и положения, но и разные мнения по той или иной проблеме.

В случае, когда в учебный план вводится новая дисциплина или в учебную программу вводятся новые темы, то первоначально организуется выпуск учебного пособия. Учебник, как правило, создается на базе апробированного пособия.

Учебные пособия составляются с учётом возрастных и социальных особенностей их потенциальной читательской аудитории. Учебная литература выпускается как государственными, так и частными издательствами.

Развитие идеи учебных пособий и учебников привело к созданию новых форм, не имеющих воплощения в виде книги. Примером могут служить учебные пособия на основе технологии HTML, викиучебник, аудио-учебные пособия и другие.

Иллюстрации играют важную роль в детских книгах, их задача помочь детям ознакомиться с книгой, а также дополнить эмоциональные впечатления от изученного. Именно хорошее оформление книги способно вызвать заинтересованность ребенка и обеспечить хорошее усвоение материала.

Целью данного проекта является создание оформления учебного пособия по компьютерной графике для учащихся младших классов.

Объектом исследования выступает учебное пособие по компьютерной графике для учащихся младших классов

Предмет исследования – дизайн учебного пособия по компьютерной графике для учащихся младших классов

Задачи проекта:

1. Изучить литературу по оформлению учебного пособия.
2. Изучить основные принципы разработки оформления учебного пособия по компьютерной для учащихся младших классов.
3. Изучить аналоги учебного пособия по компьютерной графике.
4. Рассмотреть портрет потребителя учебного пособия по компьютерной графике.
5. Проанализировать проектные проблемы, выработать проектные задачи.
6. Разработать эскизный проект учебного пособия по компьютерной графике для учащихся младших классов.

Для выполнения поставленных задач и реализации поставленных целей использовался комплекс следующих методов:

- теоретические: анализ литературы, анализ существующих аналогов, поиск стилевого и концептуального решения;
- практические: проектирование, эскизирование, художественная визуализация.

Практическая значимость проекта: созданное оформление поможет внедрить уроки компьютерной графики в школы и с самого детства учить детей быстроразвивающимся компьютерным технологиям. Внешний вид учебного пособия сделает уроки по компьютерной графике более увлекательными и интересными.

Структура работы: дипломная работа состоит из введения, 2 глав, заключения, библиографического списка и приложений.

ГЛАВА 1. АНАЛИЗ ПРОЕКТНОЙ СИТУАЦИИ

1.1. Предпроектный анализ

Детские книжные издания имеют свою специфику, которая связана с наличием характерного иллюстративного материала. Фактически данный иллюстративный материал играет ключевую роль в данной области в плане подачи материала и доступности восприятия информации. Таким образом, именно иллюстрация является основным компонентом, выделяющим детскую литературу, как особую группу литературных изданий, имеющих собственную художественную структуру.

Особенности воздействия книги на ребёнка во многом определяются ролью и местом в ней художественного рисунка. Иллюстрация в детской книге - это своеобразный визуальный путь познания, который входит в систему универсалий культуры, обеспечивающих опыт постижения мира ребёнком. Задача художника-иллюстратора состоит в динамическом расширении знания получаемого посредством книги.

Иллюстрация является важнейшим элементом в художественном оформлении детской книги, поскольку она стимулирует развитие воображения у детей, формирует их эмоции, прививает культуру чтения.

В процессе подготовки издания к выпуску необходимо учитывать задачи иллюстративного материала каждого конкретного произведения, чтобы правильно оценивать их целесообразность и качество. Специалисты выделяют четыре основных функции, выполняемые иллюстрацией: познавательная, воспитательная, эстетическая, дополняющая. Эти функции присущи всем видам детских изданий. Рассмотрим их на примере нашего учебного пособия по компьютерной графике для учащихся младших классов.

Задача воспитательной функции – сформировать иллюстрацией отношение к героям и их поступкам, так как оценочные моменты, отражен-

ные в иллюстрации более отчетливо понимаются читателем, чем из текста, воздействуя на эмоциональную сферу личности через зрительное восприятие. Например, характер персонажей передается через одежду героев, выражение лица, диалогов закрепленных за персонажем. Так как главная героиня Кисточка имеет позитивный характер, поэтому она одета в яркую одежду, а на ее лице всегда сияет улыбка.

В детстве ребенок получает 70 % всей информации в жизни, таким образом познавательная функция в учебном пособии играет важную роль. Она отвечает за изучение ребенком новой и полезной информации, грамотно преподнося ее ребенку.

Эстетическая функция находит отражение в учебном пособии в виде качества проделанной работы. Важным критерием оценивания является критерий художественности. Целью является сделать пособие доступным для восприятия ребенка, посредством введения (создания) персонажей и пейзажей, четко и красочно отрисованных и понятных для детского сознания. Для создания героев книги взяты обыденные предметы с которыми сталкивается каждый ребенок не только в компьютерной реальности, но и в повседневной жизни.

Дополняющая функция иллюстраций связана с возможностью изображения расширить понимание текста. Для этого используются условные обозначения, указывающие на материал, на который нужно обратить внимание. на каждой странице вместе с учениками следуют герои книги, объясняющие новый материал.

В настоящее время, одной из бурно развивающихся информационных технологий является компьютерная графика. Диапазон применения компьютерной графики огромен: от создания простых графических изображений до компьютерного проектирования научных исследований. поэтому задача школы дать детям знания, которые пригодятся им в будущем и помогут им при выборе профессии. Таким образом, актуальность введения внеурочного занятия «Компьютерная графика» в начальной школе

становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Для этого в помощь учителям и школьникам создается учебное пособие, отвечающее за обучение детей младшего школьного возраста основам компьютерной графики, простейшим графическим редакторам, и развитию творческих навыков и логического мышления.

Педагогическая направленность детского учебного пособия является главной ее особенностью. Соответственно и иллюстрации должны отвечать этому требованию. В иллюстрациях для детского пособия недопустимо использование образов, противоречащих принятым моральным и этическим нормам. Иллюстрации в учебном пособии для детей не должны быть агрессивными и страшными. Такие иллюстрации не могут воспитать в ребенке доброту, отзывчивость. Очевидно также, что оформление изданий должно учитывать основные особенности младшего школьного возраста. Младший школьный возраст – период накопления, впитывания знаний, период приобретения знаний по преимуществу. В этом возрасте подражание многим высказываниям и действиям является значимым условием интеллектуального развития. Особая внушаемость, впечатлительность, направленность умственной активности младших школьников на повторение, внутреннее принятие, создание подходящих условий для развития и обогащения психики.

В учебных пособиях для детей младшего школьного возраста, иллюстрации разрабатываются без мелких деталей, потому что читателей этой возрастной категории привлекают окружающие предметы в целом, без какой-либо детализации. Кроме того, дети в этом возрасте не понимают условности иллюстраций, воспринимают их как реальную действительность.

Таким образом, видна необходимость иллюстрации в разрабатываемом учебном пособии по компьютерной графике для учащихся младшего

школьного возраста. Именно стремление к синтезу всех возможностей слова и изображения определяет характерную черту современной детской книги любой направленности.

1.2. Анализ аналогов

На сегодняшний день существует множество иллюстративных учебных пособий для детей младшего школьного возраста. Рассмотрим несколько косвенных аналогов учебных пособий для учеников младшего школьного и дошкольного возрастов.

Пример 1. «Букварь», автор Жукова Н.С., издательство Эксмо, 2015 год.

Пособие предназначено для обучения детей дошкольного возраста. В доступной игровой форме дети учат азбуку, слоги, а затем и слова с предложениями. Азбука рассчитана на самостоятельное обучение детей вместе с родителями в домашних условиях.

Обложка данного учебно-методического пособия достаточно проста. (Рис. 1.2.1.) На ней можно увидеть название пособия, фамилию автора и иллюстрацию. На зеленом фоне, в верхней части обложки большими буквами написано «Букварь». Шрифты выбраны не совсем детские, более официальные, но заголовок обыгран разными цветами букв. Иллюстрация на обложке состоит из мальчика около школьной доски и нескольких слогов. Такой прием показывает, что ждет ребенка в этом пособии. Сюжета в данном пособии нет, каждая страница лишь сопровождается вспомогательными изображениями, связанными друг с другом лишь изучаемой буквой, словом или предложением.

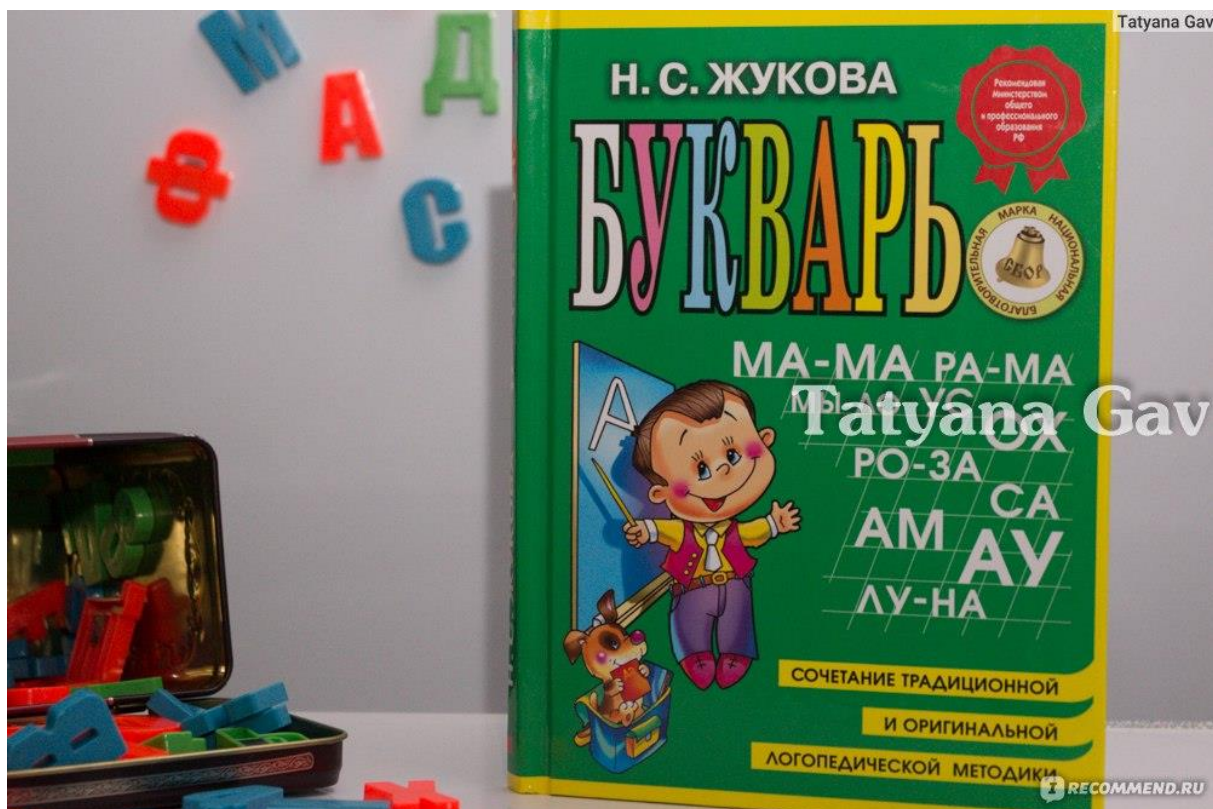


Рис. 1.2.1.

Прежде чем начать учить ребенка читать, автор предлагает нам ознакомиться с первой страницей букваря. А именно "Обращение к родителям" где автор дает несколько советов как пользоваться книгой. (Рис.1.2.2.)

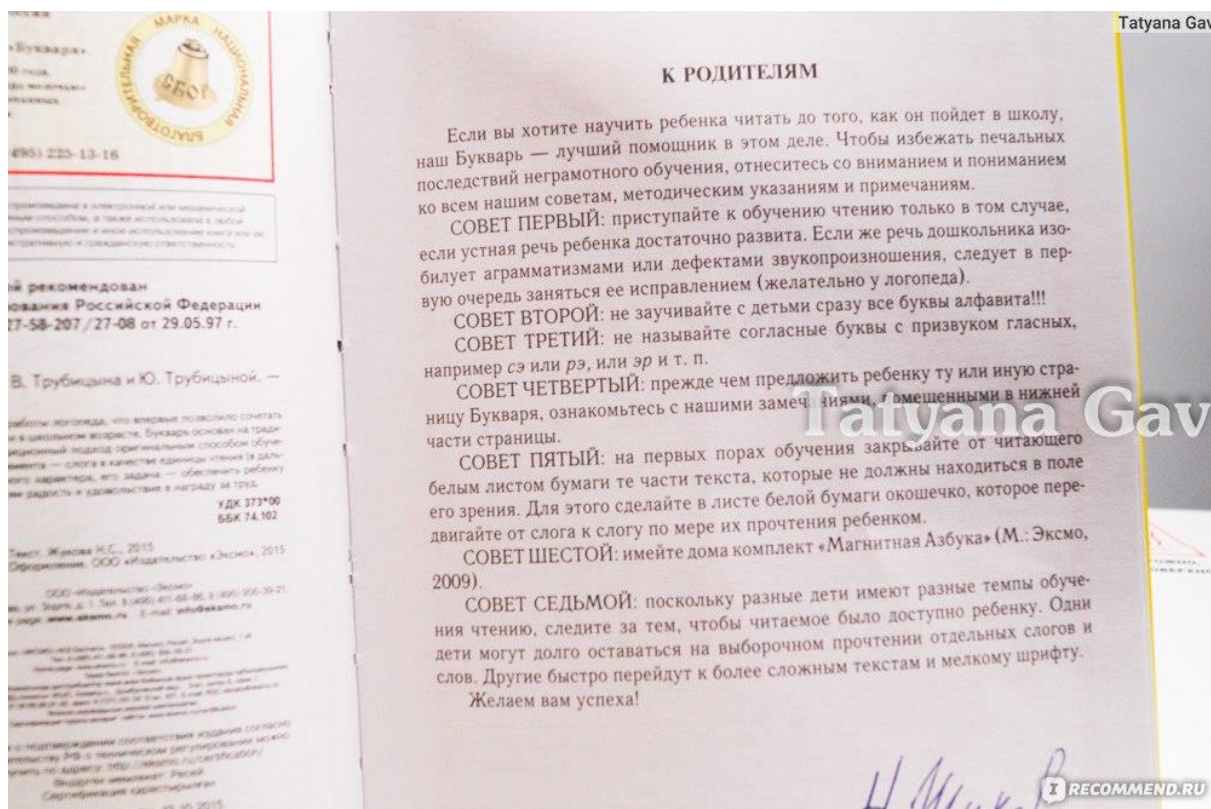


Рис.1.2.2.

На страницах азбуки можно увидеть множество вспомогательных изображений, наглядно показывающих, какая буква или предложение изучаются в данный момент, также на первых страницах, когда изучаются только буквы, нарисовано лицо мальчика, который мимикой вместе с детьми как бы проговаривает буквы, показывая как это нужно делать правильно. (Рис.1.2.4.) Цветовая гамма пособия спокойная, цвета локальные. Изображения выполнены в реалистичном стиле.

В букваре есть полезные подсказки для родителей: они написаны мелким шрифтом внизу страницы. (Рис.1.2.3.) И перед изучением тех или иных страниц, родителям советуют прочесть сначала эту часть страницы. Такие подсказки есть практически на каждой странице букваря. Таким образом, каждый родитель сможет самостоятельно, без педагогического образования научить своего ребенка читать.

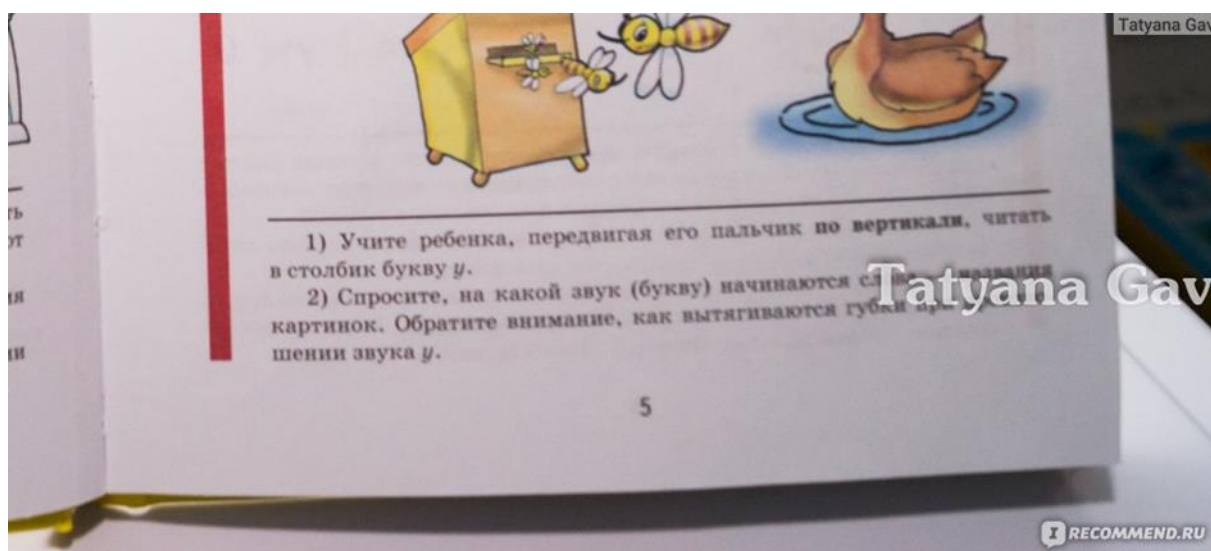


Рис.1.2.3.



Рис.1.2.4.

Далее по программе идет составление слогов из уже пройденных и новых постепенно изучаемых букв. Здесь так же появляются подсказки как правильно научить соединять буквы. Наглядно, дорожкой и бегущим от одной буквы к другой, мальчиком показана связь букв в слоги. Для начала в слоги связываются гласные буквы, потом задача усложняется и уже в слоги связываются согласные и гласные. Сопровождающие иллюстрации изображают как можно использовать данные слоги в различных словах. Все иллюстрации учебного пособия имеют иллюстративно-объяснительный характер.

Постепенно от изучения слогов ребенок переходит к словам и предложениям. Так, к концу книги, ребенок уже знает все буквы и умеет читать целыми предложениями, а отдельные изображения превращаются в картины с сюжетом. (Рис.1.2.5)

Проанализировав это пособие можно сделать выводы, что оно красочное, увлекает своими приемами обучения и помогает сблизить ребенка с родителями.



Рис.1.2.5

Пример 2. «Игралочка. Математика для детей 3-4 лет», авторы Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасова, издательство «Ювента».

Это книга формата А4 с отметкой "ФГОС ДО", рекомендованная для дошкольников 3-4 лет. Можно даже предложить ее ребенку и немного пораньше и постарше. Данное пособие используют в некоторых детских садах. (И в школах соответственно возрасту). Тетрадь имеет 80 страниц: занятий и методических рекомендаций. Каждое занятие располагается на 1 листе. Листы нужно отрезать и давать ребенку. Последовательность заданий уже строго определена. К каждому занятию кроме повторения есть достаточно подробные методические рекомендации. Формулировка заданий на листах с занятиями дается прежде всего для взрослого. А он уже должен в интересной форме проиграть каждое задание. Если заниматься в соответствии с рекомендациями, то ребенок будет ждать свой очередной лист и выполнять все с удовольствием. Авторы подсказывают, как превратить занятия в игру. Тетрадь хорошо продумана. Задания усложняются от занятия к занятию. На одном листе есть задания на сравнение и анализ, на счет, раскрашивание. Ребенок учится рассуждать, сравнивать, обобщать, тренируются его внимательность и речевые навыки.

Вначале ребенка приветствует яркая ламинированная обложка с оранжевым фоном, на которой изображено множество героев известных мультфильмов, плывущих на корабле и как бы зовущих с собой в увлекательное путешествие за новыми знаниями. (Рис.1.2.6.) Все герои хорошо отрисованы и понятны для сознания ребенка.

Каждая тема сопровождается практическим заданием с красочным оформлением, которое заинтересует детей и тем самым ускорит обучение. (Рис.1.2.7.) В приложении размещены материалы для выполнения этих практических заданий. Обучающемуся предлагается выполнить аппликацию, оригами, раскрашивание, выбор предметов, счет и т.д. Каждое задание учит чему-то новому, разносторонне развивая ребенка. Каждый раздел

выделен своим цветом, разграничивая их от простого к сложному. (Рис.1.2.8.)



Рис.1.2.6.

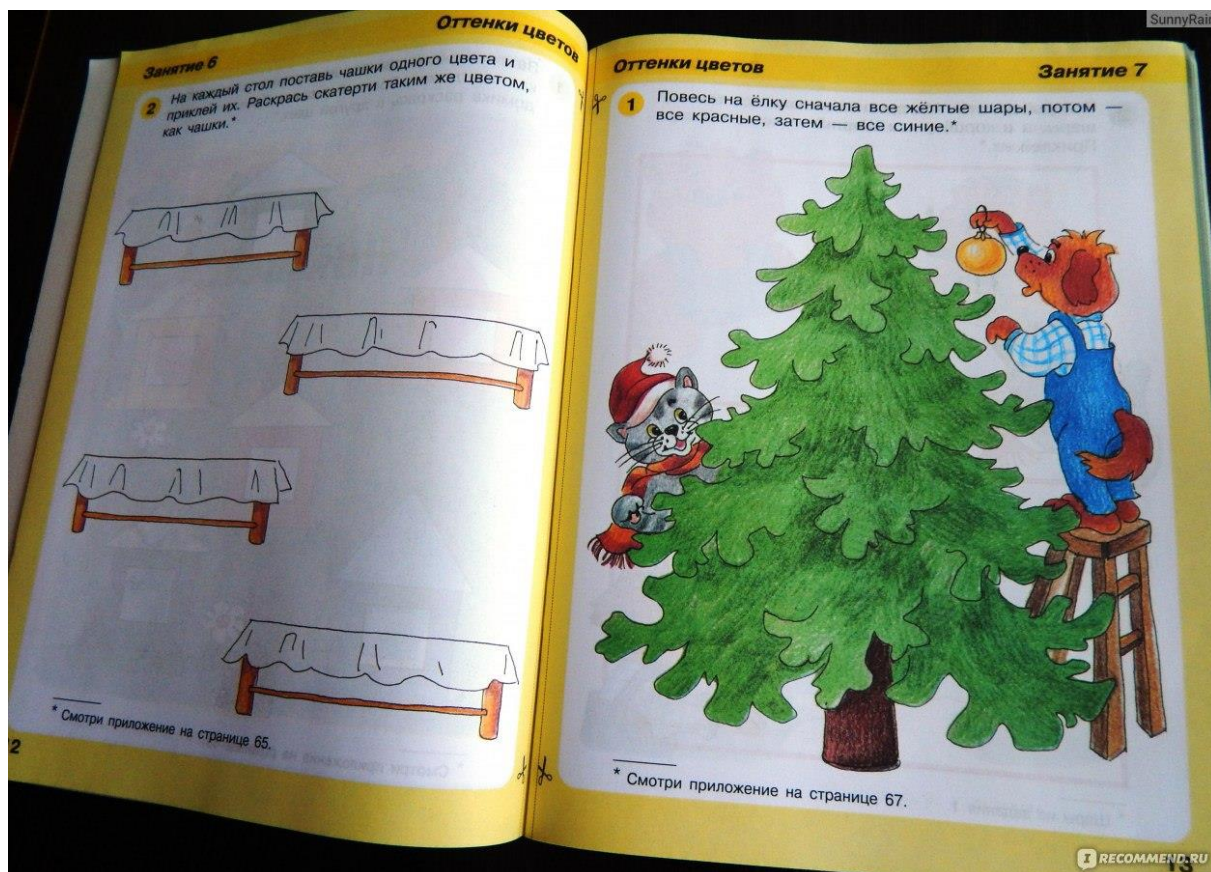


Рис.1.2.7.



Рис.1.2.8.

Пример 3. Учебное пособие «Сто окошек – открывайка», автор Тони Вульф, издательство «Эксмо».

Книга предназначена для увеличения словарного запаса ребенка, понимания жизненных процессов, норм и правил поведения, а так же увлечения ребенка в период занятости родителей . Книга очень красочная и многогранная, поэтому будет интересна как дошкольникам, так и младшим классам. Обложка и внутреннее содержание книги «пестрят всеми цветами радуги», но это не бросается в глаза, так как цветовая палитра грамотно подобрана. (Рис.1.2.9.) Книга поделена на множество разделов (цвета, числа, на ферме, на кухне, в супермаркете, правила поведения на дороге и т.д.) и каждый раздел передает обучающемуся свой сюжет с богатым миром героев, предметами быта и реалистично прорисованными пейзажами.

Главная особенность этой обучающей книги – это открывание дверей на каждой странице. (Рис.1.2.10.) За дверцами прячутся те или иные ситуации, числа, предметы, в зависимости от сюжетной линии раздела. Эти дверцы играют ключевую роль в учебном процессе, а также приносят разнообразие и игровой характер. Этот прием помогает учащимся развивать мелкую моторику, причинно-следственную связь, возможность идентифицировать предметы, объекты и т.д.(Рис.1.2.11.)

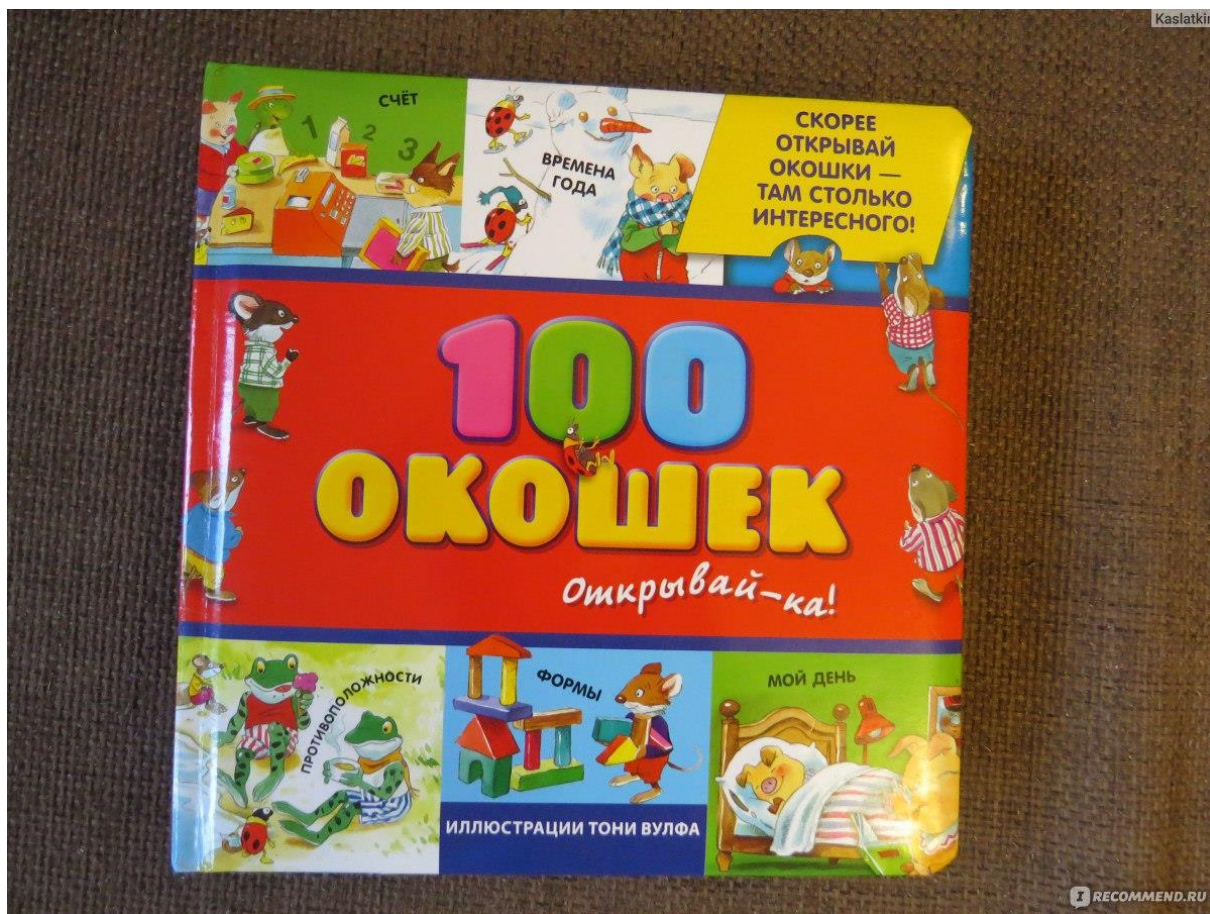


Рис.1.2.9.



Рис.1.2.10.



Рис.1.2.11.

Пример 4. «ВКР Дизайн учебно-методического пособия для учащихся групп раннего эстетического развития «Творчество и я»», автор Краева В.В., 2017 год.

Рабочая тетрадь посвящена основам музыкального искусства и весь материал рассказывается детям через описание жизни в сказочном мире музыки. Она открывает перед младшим дошкольником двери в сказочный мир музыкального творчества и на протяжении всего взаимодействия ребенка с учебно-методическим пособием увлекает его историей героев и их противостоянием злодею сказочного мира. Знакомство с жителями этого мира начинается уже с обложки (Рис. 1.2.12).

Обложка выполнена в синем градиентном цвете. Синий цвет взят не случайно, так как синий цвет- самый спокойный цвет для психоэмоционального восприятия. На фоне можно увидеть видоизменённый нотный стан и музыкальные знаки. Таким образом создается визуальное представление о том какую тематику имеет учебно-методическое пособие. На обложке, в нижней части, изображены главные герои сказки: царица Гармония, Скрипичный ключ и Басовый ключ, машинист До, судья Ре, врач Ми, близняшки Фа и Соль, девочка Ля и пожарный Си. Также можно заметить еще одного героя, который выглядывает из буквы «я» названия пособия. Этот герой является олицетворением учащегося, именно он будет сопровождать детей в течении всего обучения. Имени у героя нет, так как каждый младший дошкольник должен ассоциировать себя с ним, а любое выбранное имя автоматически превращает героя в отдельную самостоятельную личность. Название учебно-методического пособия «Творчество и я» расположено в верхней части листа. Слово «творчество» как бы вырезано из белого полупрозрачного блока, на котором оно находится. Эффект аппликации усиливается формообразованием шрифта Firenight. Прием вырезания поддерживается «вырезанной» буквой «и» на букве «я». Внизу обложки можно увидеть имена и фамилии авторов и художника пособия. Эта

информация не является главной для учащегося, потому расположена в нижнем углу и не привлекает к себе большого внимания.



Рис. 1.2.12

На первом развороте учебно-методического пособия читателям рассказывается история королевства прекрасных звуков, перечисляются жители сказочной страны, их привычки и обычаи, а также происходит завязка сюжета, при помощи создания главного злодея – мистера Люгубре. Все пространство занимает панорама королевства с изображением полей, гор, водоемов, королевского замка, железной дороги и паровоза с машинистом До на переднем плане.

Следуя дальше ребенок узнает героев ближе. В первую очередь происходит знакомство с семьей нотами: до, ре, ми, фа, соль, ля и си. На страницах 3 и 4 пособия учащийся может увидеть все ноты с подписанными именами (Рис. 1.2.13).

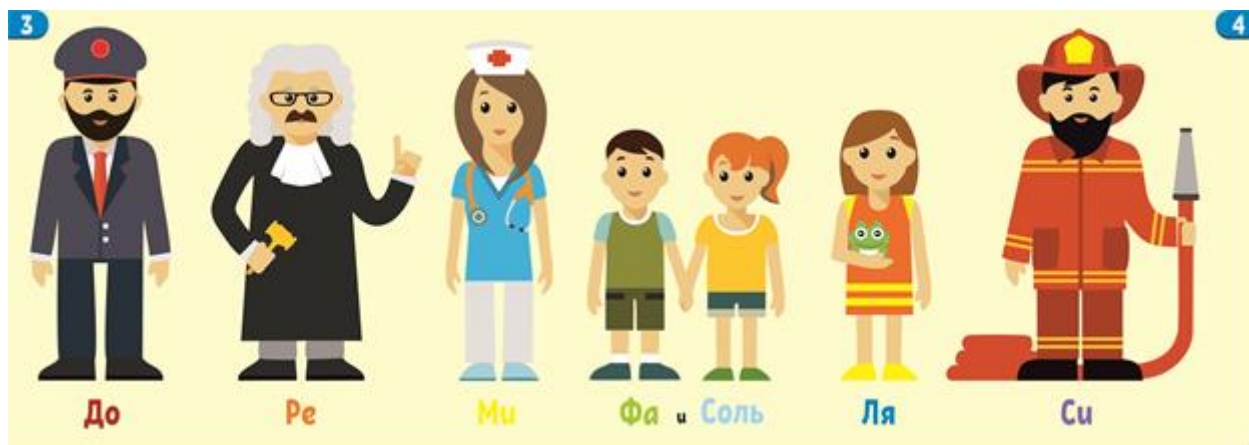


Рис. 1.2.13

Машинист До – взрослый, бородатый мужчина, который работает на железной дороге и соединяет две части царства: скрипичное и басовое. Он одет в строгий костюм машиниста, который дополняется фуражкой. На лице мистера До всегда улыбка. Так создается позитивный образ персонажа, занимающегося любимым делом. Судья Ре облачен в традиционную судейскую мантию, а в его руках можно заметить судейский молоток. Левая рука судьи поднята в знаке «я знаю в чем правда». Выглядит судья как взрослый усатый мужчина в судейском парике. Работа судьи Ре состоит в том, чтобы в королевстве музыки всегда царила правда и справедливость. Врач Ми всегда весела и добра ко всем жителям царства. Ее стетоскоп всегда исправен и готов к работе, а медицинская форма чистая и опрятная. Близняшки Фа и Соль – неразлучная парочка. Они самые младшие в королевстве и всегда держатся вместе, даже если им приходится разлучаться это происходит не на долго. Близняшки изображены держащимися за руки. На них надеты футболки и шорты. Их старшая сестра Ля – любительница животного мира, в особенности лягушек. У нее в руках всегда находится ее лучший зеленый друг. И пожарный Си всегда готов прийти на помощь. На нем красная форма пожарного, а в руках Си держит пожарный гидрант. Дальше ребенок знакомится еще с двумя главными героями сказки: Скрипичный ключ и Басовый ключ. Эти два героя представлены в виде правителей двух частей единого царства звуков. Работая со звуковым регистром учащиеся видит перед собой второстепенных жителей сказочной страны – представителей животного мира: медведь, волк, лиса, заяц и птички. Персонажи, изображающие животных знакомы и понятны детям с детства. (Рис.1.2.14.) Так же выбор каждого из животных не случаен. Каждое животное в природном мире издает свои звуки, и ребенок имеет о них свое представление. Молодой мальчик в полосатой футболке – Ритм. Горизонтальные полосы на его футболке иллюстрируют ритмический рисунок, а их цвет аналогичен цвету ритмических полос в заданиях. А управляет всем этим сказочным царством Гармония. Она высокая и красивая молодая

дама в светло розовом нежном платье. По законам сказки необходимо присутствие отрицательного персонажа. Положительные и отрицательные персонажи являются олицетворением позитивного и негативного, тем самым формируя у детей понятие о «добре» и «зле», положительном и отрицательном. Весь мир, который был создан в данном учебно-методическом пособии, могут вызвать определенную привязанность ребенка к героям, к сказочному миру, а в последствии и к музыкальному творчеству.

Самое главное преимущество данного учебно-методического пособия состоит в том, что оно сочетает необходимый для младших дошкольников учебный материал с красочным и притягательным оформлением.

1.3. Портрет потребителя

Учебное пособие ориентировано на детей младшего школьного возраста (1-3 класс).

При разработке оформления учебного пособия для учащихся младших классов ключевую роль играют психология детей этого возраста, их интересы и особенности.

Дети в 6-7 лет только приходят школу, у них меняется обстановка и круг общения, они выходят из зоны комфорта к которой уже успели привыкнуть (детский сад) и переходят на ступень выше(школа). Детям в таком возрасте интересно все новое, они хотят показать, что они взрослые и могут все освоить сами. Дети постарше 8-9 лет уже не испытывают такого интереса, так как они привыкают к новой обстановке и окружению, некоторые даже начинают показывать свое поведение не с лучшей стороны , думая, что таким образом они выглядят взрослыми. Поэтому нужно учитывать психологию обеих групп детей и постараться заинтересовать всех, чтобы обучение проходило без проблем и помогало детям развивать свои способности.

Таким образом оформление учебного пособия должно заключать в себе следующие качества:

- сказочность
- креативность
- игривость
- отражение любознательности детского возраста.

ГЛАВА 2. ОПИСАНИЕ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ.

2.1. Особенности оформления учебно-методического пособия для детей младшего дошкольного возраста с использованием современных информационных технологий

На сегодняшний день отмечена устойчивая склонность внедрения современных технологий во все отрасли жизни. В последнее время абсолютно во всех образовательных учреждениях нередко прибегают к применению информационных технологий, как при изучении большинства предметов, так и с целью разработки учебно-методических пособий для занятий. В особенности актуально оформление учебно-методических пособий для детей младшего школьного возраста. Это обуславливается отличительными чертами детей 3-4 лет и их методами знакомства с новой информацией. Вследствие нынешним технологиям возникает возможность сделать современную подачу учебно-методического материала, которая наиболее привлекательна для современных детей. Различные визуальные средства современного кино и мультфильмов знакомы и близки детям. Их применение позволит создать более положительное восприятие учебно-методического пособия у детей младшего школьного возраста.

Школьный возраст в целом характеризуется поисками самореализации обучающихся в разных видах деятельности. По этой причине поддержка в развитии воображения и творчества ребенка школьного возраста – одна из наиболее важных задач.

Увлекательные, иллюстрированные учебно-методические пособия, для учащихся младшего школьного возраста представляют выбор своего собственного образовательного пути. Подобные занятия увеличивают пространство, в котором ученики имеют шансы развивать творческую и познавательную активность, реализовывать лучшие личностные качества. На

таких занятиях сам учащийся старается овладеть как можно большим количеством знаний.

Применение иллюстрированных учебно-методических пособий на занятиях с детьми младшего школьного возраста способно содействовать развитию творчества в последующем, которое сопряжено с процессом самопознания, самопостыжения, самопонимания и самореализации в акте творчества.

Инновационные технические средства, разнообразные компьютерные программы позволяют осуществлять разработку учебно-методических пособий на высоком профессиональном уровне, где будет выполнена задача интеграции педагогических и информационных технологий. Большие возможности для разработки авторских учебно-методических пособий для занятий с учащимися младшего школьного возраста, а кроме того творческий подход в иллюстрировании дают возможность отнести данные продукты к рождению нового творчества.

Особенность учебно-методических пособий, специализированных для детей младшего школьного возраста предполагает, отличие не только уровнем сложности информации, но и более красочным и привлекательным оформлением. Это необходимо чтобы заинтересовать обучающихся, привлечь их внимание к конкретной информации. Помогают в этом иллюстрации.

Иллюстрационный материал для учебно-методических пособий, предназначенных для детей младшего школьного возраста не должен отвлекать внимание ученика от самого обучения. Однако он должен являться интересным для рассмотрения, обращать внимание на важную информацию или визуально разделять темы и задания. На страницах учебно-методического пособия могут быть представлены картинки, тематика которых близка и интересна детям: семья, природа и пейзаж, животный мир, фантастико-мифологические сюжеты, персонажи сказок и мультфильмов, а также космическая тематика. Данного рода иллюстрации будут понятны

детям дошкольного возраста и не станут вызывать чувства отторжения и неприятия.

Иллюстраций в учебно-методическом пособии, предназначенном для обучающихся младшего школьного возраста, должно быть много, но они не обязаны занимать все рабочее пространство. Рекомендуется размещать изображения ближе к краю листа, обрамляя тем самым текст. Такой принцип дает возможность правильно расставить акценты между текстовой частью и иллюстрациями. Кроме того небольшие графические элементы могут сочетаться и переплетаться с текстом или информационными таблицами, создавая композицию. Разрешается использование иллюстраций на всем пространстве листа, если это аргументированно, например, сменой изучаемой темы, изображение является наглядной иллюстрацией изучаемого материала, требующего детального рассмотрения или она несет в себе конкретную смысловую нагрузку.

Цветовая гамма также играет важную роль в восприятии учебно-методического пособия детьми младшего школьного возраста. При подборе цветовой палитры стоит учитывать, что дети 7-9 лет эмоционально воспринимают цвета, поэтому цветовая палитра, применяемая в оформлении детского учебно-методического пособия, имеет некоторые ограничения. Все цвета должны быть: не агрессивными, не тусклыми, не мрачными, чистыми, яркими.

Цвет – это важная составляющая иллюстраций, предназначенных для детей. Неграмотно выбранная цветовая палитра может снизить качество учебно-методического пособия и его влияния на детскую психику.

Важным и ответственным моментом в работе иллюстратора считается подбор таких изображений, что бы они полюбились ребенку. Книга, которая нравится детям зрительно, как показывает практика, чаще раскрывается и рассматривается, а это значит, что содержание ее с большей вероятностью не только усвоится, но и вызовет в ребенке интерес, который в свою очередь поможет способствовать его саморазвитию.

Важнейшей функцией иллюстраций является формирование наглядно-образного мышления у детей, с помощью соединения в одно целое зрительного образа и слова. А младший школьный возраст считается самым благоприятным для его развития. Процесс зрительного восприятия у ребенка тесно связан с эмоциональной стороной детской психики и оказывает огромное воздействие на сенсомоторное воспитание, а значит и на интеллектуальное развитие личности.

Так же важным условием для создания учебно-методического пособия для детей младшего школьного возраста является его последовательность и структурность. Информация, которая изложена понятным для детей языком, иллюстрирована понятными для них картинками и имеющая определенную структуру, проще воспринимается и находит эмоциональный отклик у детей младшего школьного возраста. Рекомендуется формирование определенной истории или сказки со своими героями и злодеями. Такой подход более понятен ребенку, так как родители с детства читают сказки и рассказывают истории. Герои повествования должны быть связаны с содержанием учебно-методического пособия и иллюстрировать собой процессы и явления.

Отталкиваясь из всего вышеизложенного было принято решение создать учебно-методическое пособие, в котором существует сказочный мир компьютерной графики.

2.2. Описание проектного решения учебно-методического пособия по компьютерной графике для учащихся младших классов

Учебное пособие посвящено основам компьютерной графики и весь материал рассказывается детям через описание жизни в волшебном мире компьютерной графики. Оно открывает перед младшим школьником двери в сказочный мир компьютерных технологий и на протяжении всего взаимодействия ребенка с учебно-методическим пособием увлекает его историей героев.

Учебное пособие выполнено в виде альбома, при переворачивании страниц которого, предыдущие страницы не будут мешать.

Обложка исполнена в виде монитора, делая акцент на то, что пособие именно по компьютерной графике. (Рис. 2.2.1.)

Основным цветом обложки выбран голубой цвет. Такой выбор цвета для обложки объясняется его значением. Основной характеристикой голубого цвета считается беззаботность. Кроме того, он символизирует легкость, воздушность, чистоту, беспечность, спокойствие и в некоторых случаях даже пассивность. Это холодный, спокойный и чистый оттенок. Его связывают с такими качествами, как искренность, отрешенность, равнодушие, постоянство, интеллект, тактичность. Он располагает к созерцанию, размышлениям и гармонии. Голубой цвет в психологии относят к эмоциональной сфере. Так как он имеет успокаивающий эффект. Считается, что он способствует развитию чувства интуиции, воображения, внушает доверие, создает комфортную атмосферу.



Рис. 2.2.1.

Обрамление голубого экрана выполнено в салатовом цвете. Салатовый цвет символизирует жизнерадостность. Учёные из Института возрастной физиологии РАО провели эксперимент по изучению влияния цвета на нервную систему дошкольников, в ходе которого детям 5—6 лет предлагали поиграть в обучающие компьютерные игры, различавшиеся только цветом фона — салатовый, синий, чёрный и серо-фиолетовый, после чего оценивалось состояние детей. Положительное влияние на организм ребенка оказал именно салатовый цвет. В остальных случаях отмечалось ухудшение состояния центральной нервной системы, либо умственное утомление.

На фоне можно увидеть главную героиню пособия – Кисточку. Это позволяет учащемуся с первых минут знакомства с учебно-методическим пособием познакомиться и рассмотреть главного героя. Кисточка показана в движении, приветствуя и зазывая учеников в путешествие по компьютерной графике.

За основу внешности главных героев взят обучающий мультфильм «Фиксики», ставший одним из самых популярных на рынке российских мультфильмов. Внешний облик героев отражает интерфейс графического редактора «Paint». Героями пособия стали: Мышка – проводник по стране Компьютерной графики, она является связующим звеном между персонажами и компьютером. Кисточка – веселая, беззаботная девочка лет 10, одетая в яркую одежду, с двумя хвостиками с краской на концах. Ее младший брат- Карандашик- мальчик с макушкой в виде карандаша, одетый в желтый комбинезон, аналогичный оформлению карандаша, по характеру серьезнее своей сестры, хоть и младше по возрасту. Домашний питомец – Ластик- игривый персонаж, который стирает все на своем пути, стоит ему только пробежать мимо. Мастер- Заливка - бочонок с краской и Пипетка, управляющие палитрой, они выполнены в неярких тонах, так как это не главные персонажи.

На первой странице размещается объявление с условными обозначениями, которые будут попадаться по ходу обучения. (Рис 2.2.2.)

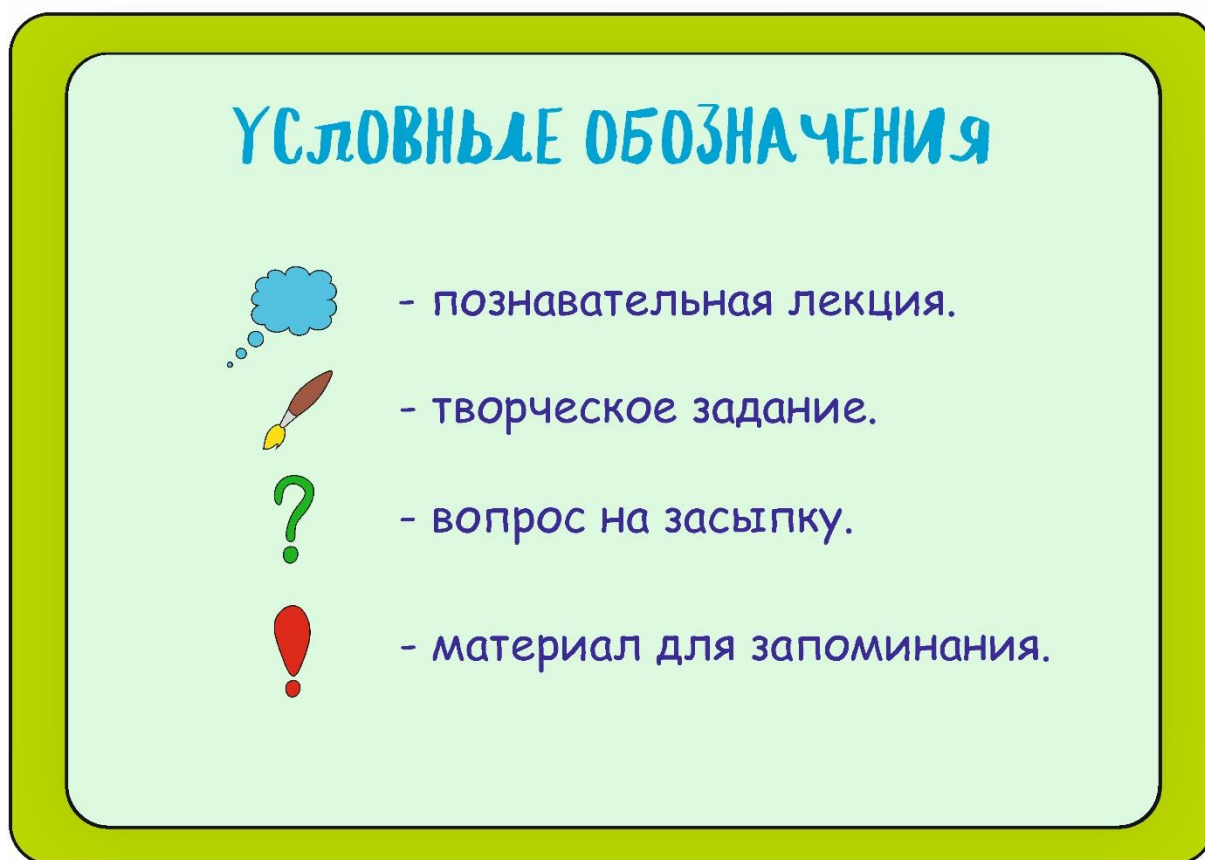


Рис 2.2.2.

На следующих страницах предлагается знакомство главной героини с учениками. Детям предлагается заполнить данные о себе и нарисовать свой портрет. Таким образом у каждого ученика будет подписанное пособие и не будет путаницы, а зарисовка собственного портрета заинтересует ученика в творческом плане. (Рис.2.2.3.)

ДОРОГОЙ ДРУГ

Мы приветствуем тебя в
стране Компьютерной графики!
Для начала мы бы хотели
познакомиться с тобой.
Нарисуй свой портрет
и подпиши внизу свое
имя и фамилию и класс.

Рис.2.2.3.

Первым уроком теории ученики знакомятся с проводником по стране Компьютерной графики- Мышкой. Кисточка и Мышка начинают урок с определения самой компьютерной графики, оформленное условным обозначением, и, минимальная история компьютерной графики сопровождаемая иллюстрациями.

Первым уроком практики идет знакомство с программой «Paint». Учитель объясняет интерфейс, дети на практике пробуют пользоваться инструментами. В этом разделе проходит знакомство с младшим братом Кисточки – Карандашиком и их друзьями.

Характер героев подчеркнут их внешним видом: Кисточка одета в яркую одежду разных оттенков: зеленый – безграничная энергия, розовый – доброта. Карандашик одет в комбинезон желтого цвета в полоску. Такой цвет для одежды не случаен, в психологии принято считать, что желтый в первую очередь является цветом интеллектуальной деятельности. Другие персонажи не выделены яркими цветами так как являются второстепенными.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение сформулированы основные выводы по теме использования компьютерной графики в создании иллюстраций к учебному пособию по компьютерной графике для учащихся младших классов.

Изучен портрет потребителя. В ходе проведения опроса у учеников и учителей по иллюстрации, были выяснены предпочтения школьников.

Так как школьники лучше запоминают наглядный материал, оформление играет ведущую роль в осмыслении прочитанного текста. Эмоциональные впечатления от той или иной книги побуждают ребенка обращаться к этой книге снова и снова, продолжать ее чтение или обучение вместе с ней.

Проанализированы аналоги и прототипы. В качестве аналогов были использованы Н.С. Жукова «Букварь», Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасова «Игралочка», Тони Вулф «100 окошек», Краева В.В «ВКР Дизайн учебно-методического пособия для учащихся групп раннего эстетического развития «Творчество и я»».

Проанализировав проектную ситуацию, были выявлены проектные проблемы. Разработаны образы, доступные для понимания, которые были реализованы в форме целесообразной и конструктивно логичной, эмоционально выразительной композиции. Охарактеризована значимость выразительных средств композиции, влияющих на развитие у детей интереса к освоению предмета компьютерная графика. Грамотное и логичное расположение объектов в композиции иллюстрации, их масштабное соотношение и цветовая насыщенность, а также соотношение текста и иллюстраций в пособии эстетически и эмоционально воздействуют на школьника.

Предложены пути решения проектных проблем. Найдены единые пластические решения. На этапе эскизного поиска определены наиболее эффективные способы отображения идеи учебного пособия.

Разработаны уникальные иллюстрации для макета пособия средствами компьютерной графики. Представлены варианты внешнего облика

персонажей, фонового оформления, учебного материала. Определена цветовая гамма.

Отличительная особенность данного художественно-творческого проекта заключается в оригинальности, новизне и современности идеи. Таким образом, задачи проекта были выполнены, цель достигнута. Создано оформление учебного пособия и оформлен макет.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Полевина Е.В. Иллюстрация детской книги как источник и средство эстетического развития младших школьников // Статьи. [Электронный ресурс] URL: <http://www.referun.com/n/illyustratsiya-detskoyknigi-kak-istochnik-i-sredstvo-esteticheskogo-razvitiya-mladshih-shkolnikovchitateley-detskih-bib>

Разработка персонажа // Дмитриева Ксения. [Электронный ресурс] URL: <http://www.art-character.ru/index.php>

Создание персонажа // Учебное пособие. [Электронный ресурс] URL: <http://underbedarium.ru/Content.aspx>

Хуторской А. В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты // Интернет-журнал «Эйдос» [Электронное периодическое издание] – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2002/04-23.htm> свободная дата обращения 2.03.2017г.

Цветовая палитра // In color balance. [Электронный ресурс] URL: <http://color.romanuke.com/>

Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. // Сокр. пер. с англ. В.П. Самохина. М.: Прогресс. С .1974. 392 .

Белкин А.С. Компетентность. Профессионализм. Мастерство // А.С. Белкин. – Челябинск : Южно-Ур. книж. изд-во. С. 2004. 176.

Белкин А.С. Основы возрастной педагогики. М.: Академия, 2000. С. 10.

Буймистру Т.А. Колористика: цвет ключ к красоте и гармонии // Т.А. Буймистру. – М. : Издательство «Ниола - Пресс», 2008. С. 236.

Булаева О.П., Геталова О.А. Учусь импровизировать и сочинять. Творческая тетрадь II. Лад. Мелодия. Тональность. СПб. : Композитор, 2004г.С. 20 .

Вербицкий А.А. Компетентностный подход и теория контекстного обучения // А.А. Вербицкий. М. : Исслед. центр, 2004. С. 84.

Вульф Т.Сто окошек-открывайка. М.: Эксмо. С.20.

Давыдов В.В. Виды обобщения в обучении // В.В. Давыдов. М. : Педагогика, 1972. С. 423.

Денисов В.С. Восприятие цвета. Часть 1 // В.С. Денисов, М.В. Глазова. М. : Эксмо, 2008. С. 176.

Жукова Н.С. Букварь. М.: Эксмо, 2015. С. 60.

Зимняя И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования / И.А. Зимняя // Высшее образование сегодня, 2003. N 5. С. 34-42.

Лебедев О.Е. Компетентностный подход в образовании // Школьные технологии, 2004. N 5. С. 3-12.

Лернер И.Я. Дидактические основы формирования познавательной самостоятельности учащихся при изучении гуманитарных дисциплин: Автореф. дис. д-ра пед. наук. М., 1971. С. 38.

Педхем Ч. Восприятие света и цвета // Ч. Педхем, Дж. Сондерс. М. : Мир, 1978. С. 256.

Петерсон Л.Г., Е.Е. Кочемасова. Игралочка. Математика для детей 3-4 лет. М.: Ювента, С. 80.

Позднякова О.В. Дизайн современной детской книги как искусство // Вестник Тамбовского университета. 2013. N2. С.206-211.

Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер. 2000. С. 720.

Семенюк Л.М. Хрестоматия по возрастной психологии. М.: Институт практической психологии, 1996. С. 304.




Скаткин М.Н. Совершенствование процесса обучения. Проблемы и суждения / М.Н. Скаткин. М. : Педагогика, 1971. С. 206.

Сластенин В. А. Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. М.: Академия, 2005. С. 576.

Эльконин Д.Б. Введение в психологию развития: традиции культурно-исторической теории Л.С.Выготского // Д.Б. Эльконин. М. : Тривола, 1994. С. 168.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1.

	C:40 M:0 Y:0 K:0
	C:100 M:0 Y:0 K:0
	C:100 M:100 Y:0 K:0
	C:40 M:0 Y:100 K:0
	C:40 M:60 Y:40 K:0
	C:0 M:0 Y:100 K:0
	C:40 M:100 Y:100 K:0
	C:40 M:40 Y:0 K:0
	C:0 M:100 Y:60 K:0

ЗНАКОМСТВО С КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКОЙ

Кисточка: Карандашик, там около ворот в страну Компьютерной графики кто-то появился

Карандашик:

ДА ЭТО ЖЕ МЫШЬ!!!

Мышка: не бойтесь меня, я же компьютерная мышка и я буду сопровождать вас по стране Компьютерной графики!

Кисточка: ОГО! Вот здорово! Меня зовут Кисточка, а это мой младший братик Карандашик! Скорее побежали изучать все новое и интересное!

Мышка: для начала вы должны запомнить самое главное- определение компьютерной графики, которое написано на воротах страны.

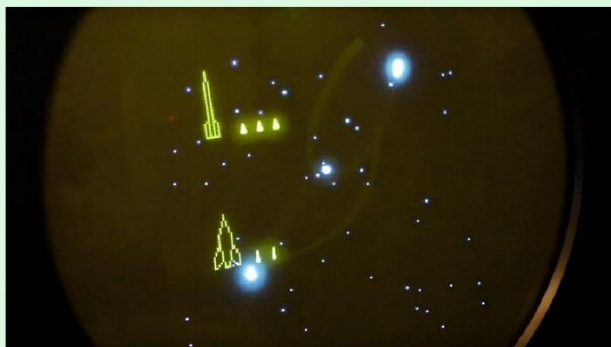


Компьютерная графика — область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента, как для создания изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.



НЕМНОГО ИСТОРИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

В 1961 году программист С. Рассел возглавил проект по созданию первой компьютерной игры с графикой. Создание игры «Spacewar!» заняло около 200 часов.



НЕМНОГО ИСТОРИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

В 1964 году группой под руководством Н.Н. Константинова была создана компьютерная математическая модель движения кошки. Машина БЭСМ -4, выполняя написанную программу решения уравнений, рисовала мультфильм «Кошечка», который являлся прорывом того времени.

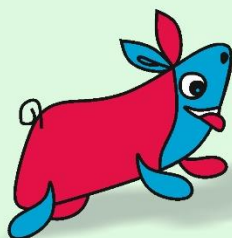


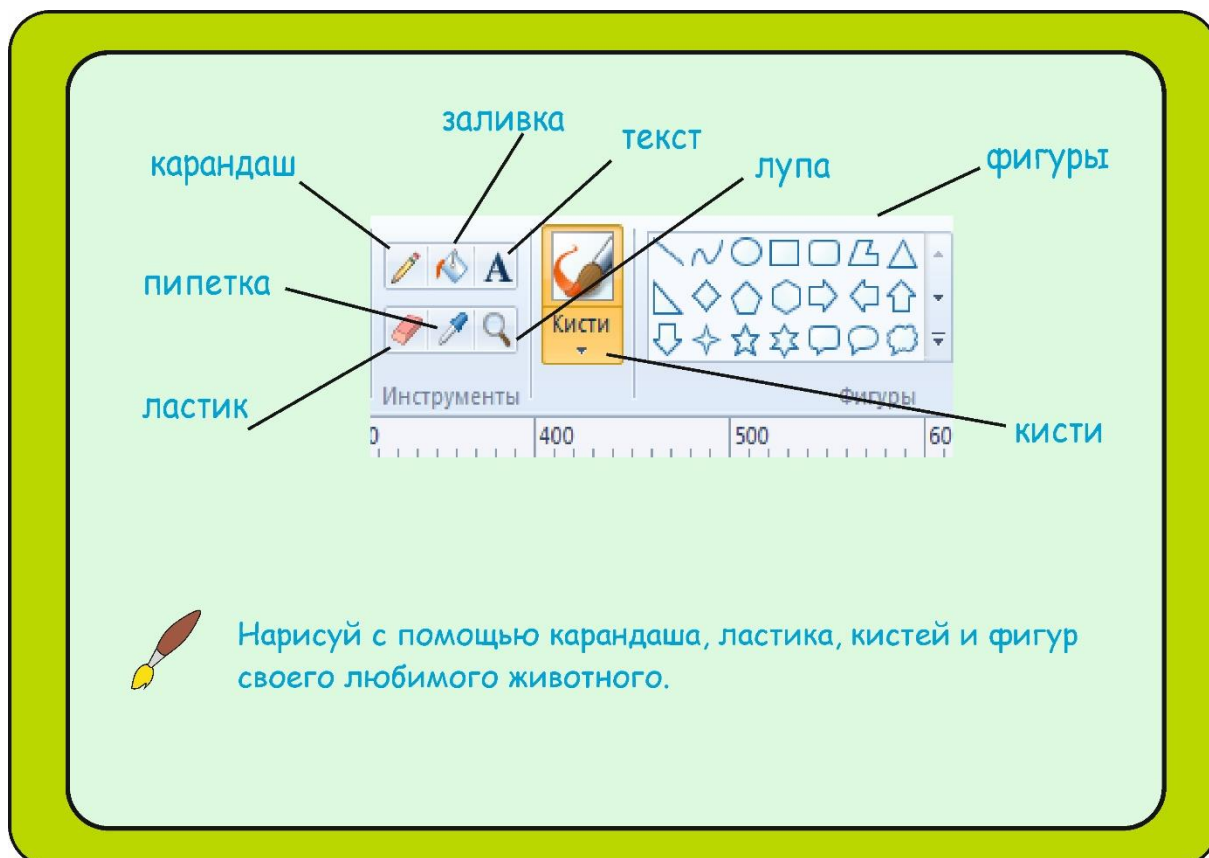
ПЕРВЫЕ ШАГИ В PAINT

Microsoft Paint — многофункциональный, но очень простой в использовании растровый графический редактор компании Microsoft.

Кисточка: Смотрите! Это же мой младший братик -Карандашик.

А вот и маленький забавный Ластик. Давайте познакомимся и с другими инструментами Paint.

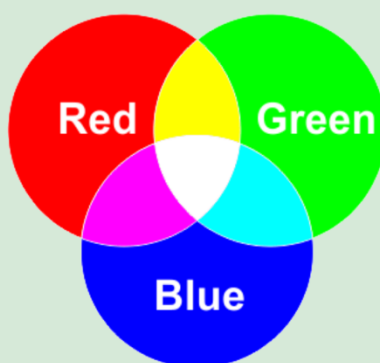




ЦВЕТОВАЯ МОДЕЛЬ RGB



RGB (аббревиатура английских слов red, green, blue — красный, зелёный, синий) или КЗС — аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способ кодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принято называть основными.



ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА

Кисточка: Получилось красиво, но как то скучно., чего-то не хватает.

Мышка: Это потому что нужно добавить ярких красок, давай рассмотрим новый инструмент палитра. Смотри там сколько интересного. Управляет этим блоком интерфейса мастер - Заливка и Пипетка.

